

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Industri pariwisata merupakan industri yang komersial dan menjanjikan. Pertumbuhan pariwisata Indonesia tercatat mencapai 7,2 persen pertahun, lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata pertumbuhan pariwisata dunia sebesar 4,7 persen. (Izmy Alwiah Musdar, 2020). Salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki banyak tempat wisata yang berpotensi yang cukup baik ialah Sumatera Selatan. Sumatera Selatan memiliki berbagai kawasan-kawasan wisata pada beberapa kota juga kecamatan-kecamatan. Pariwisata di kota Palembang yang sering dikenal dengan kota pempek yang mempunyai berbagai tempat wisata baik wisata alam, wisata sejarah, wisata budaya, hingga wisata kuliner (Nurul Huda, 2017).

Muara Enim adalah salah satu kabupaten yang ada di provinsi Sumatera Selatan yang memiliki luas 7.383,9 km² (muaraenimkab, 2021). Di Muara Enim banyak sekali terdapat wisata-wisata yang memiliki potensi yang cukup baik. Beberapa wisata andalan dari kabupaten Muara Enim adalah wisata air terjun curup tenang bedegung dan danau Shuji. Air terjun curup tenang bedegung adalah air terjun tertinggi di Sumatera Selatan yang memiliki ketinggian 99 meter (Alhamdi Irfan, 2017). Sehingga menjadikan daya tarik tersendiri bagi air terjun bedegung ini. Lalu terdapat juga curup Bali yang berada di desa Lebak Budi, curup Bali adalah wisata air terjun yang baru diresmikan pada tahun awal tahun 2020 lalu air terjun curup Bali ini memiliki ketinggian sekitar 20 meter yang tampak mempesona dengan hamparan batu besar di dasar air terjun. Selanjutnya di Muara Enim juga terdapat wisata danau Shuji, danau Shuji ini berada di desa Lembak, sekitar 70 kilometer (km) dari kota Palembang, danau Shuji diresmikan pada tanggal 11

september 2020 lalu, para wisatawan dapat menikmati keindahan danau shuji dengan menggunakan perahu sampan yang menambah nilai keindahan pada danau shuji ini.

Dari data pengunjung yang di dapat di tahun 2020 data pengunjung sebanyak 9.240 pengunjung dan pada tahun 2021 terdapat 13.177 orang pengunjung (UPTD Air Terjun Curup Tenang, 2021). Lalu data pengunjung wisata air terjun curup bali di tahun 2020 sebanyak 71 orang pengunjung dan pada tahun 2021 terdapat 163 pengunjung (Kabrinudin, 2021). Sedangkan untuk wisata danau shuji desa lembak di tahun 2021 terdapat 5.715 orang pengunjung (Bob Permana, 2021).

Dinas pariwisata kabupaten muara enim telah melakukan promosi di media masa seperti surat kabar dan brosur serta website namun cara ini belum cukup untuk menginformasikan banyaknya wisata-wisata yang ada di kabupaten muara enim kepada wisatawan lokal maupun asing karena, informasi yang dimuat di dalam website sangatlah terbatas informasi yang ada hanya penjelasan mengenai objek wisata serta lokasi wisata dan tidak menampilkan detail lokasinya (*navigasi*) seperti *google maps* dan juga di dalam websitenya tidak menampilkan informasi mengenai harga tiket wisata, sehingga informasi yang didapat oleh pengunjung mengenai wisata ini sangat terbatas oleh karena itu pengunjung kurang tertarik untuk mengunjungi website <https://www.muaraenimkab.go.id/web/obyekwisata> yang sudah tersedia. Demikian juga dengan media penyampaian informasi menggunakan surat kabar dan brosur karena di zaman sekarang yang mana semua kegiatan yang pastinya melibatkan *smartphone* sehingga media penyampaian informasi seperti itu kurang efektif dan kurang menarik bagi pengunjung wisata.

Selain itu wisata-wisata yang ada di muara enim ini proses pemesanan tiketnya masih manual dan belum adanya sistem yang membantu proses pemesanan tiket yang terkadang menyebabkan banyak sekali oknum-oknum yang melakukan pemalsuan tiket wisata ini yang merugikan pihak petugas wisata maupun pengunjung, dikarenakan lokasi-lokasi wisata ini jauh dari pemukiman warga yang mengakibatkan oknum tersebut memanfaatkan

situasi ini dengan menjual tiket wisata sebelum pengunjung masuk ke area wisata akibat ketidaktahuan pengunjung terhadap detail lokasi-lokasi wisata yang ada di muara enim ini. Sehingga untuk mengembangkan pariwisata di butuhkan setidaknya 5 (lima) aspek utama untuk menjadikan pariwisata sebagai destinasi wisata, yaitu daya tarik wisata, aksesibilitas pariwisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, dan keterlibatan masyarakat Army (2021 , dalam Siti Fadlina 2021).

Oleh karena itu juga diperlukan adanya suatu aplikasi berbasis android yang dapat memberikan informasi mengenai detail lokasi wisata maupun informasi mengenai harga tiket wisata. Aplikasi wisata ini nantinya dapat pengunjung unduh melalui *google playstore* yang ada di *smartphone* pengunjung agar pengunjung dapat melihat detail wisata, lokasi wisata maupun informasi mengenai harga tiket wisata-wisata yang ada di muara enim karena aplikasi ini dilengkapi dengan fitur navigasi berupa fitur *Google Maps*. Dengan adanya teknologi sistem informasi geografis yang membantu memberikan kemudahan kepada pengguna dalam mencari, menganalisis, dan menemukan posisi dan informasi secara cepat dan tepat Kusuma (2015, dalam Muhammad sholeh 2017). Serta terdapat juga fitur pemesanan tiket secara online guna memudahkan pengunjung dan petugas wisata. Sehingga dapat mengurangi resiko pemalsuan tiket wisata serta bisa meningkatkan industri pariwisata di muara enim yang diharapkan pendapatan daerah pun bisa meningkat, serta juga dapat memperkenalkan wisata-wisata yang ada di muara enim kepada masyarakat lokal maupun masyarakat asing.

Untuk memperkaya literatur dalam penelitian ini, maka penulis menuangkan beberapa jurnal penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini.

(Yusron, Ahmad., dkk: 2020) “ SISTEM INFORMASI WISATA PETUNGKRIYONO BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS TELAGA MANGUN)”. Sistem informasi wisata petungkriyono ini dibuat dengan menggunakan *framework ionic* sebagai *front-end*, PHP sebagai *back-end*, dan MYSQL sebagai database didalam aplikasi yang dibuat berisi menu untuk mengelola dan menginformasikan data-data yang bersangkutan dengan wisata telaga mangun ini agar wisatawan bisa mengakses informasi tentang wisata telaga

mangun dimanapun wisatawan berada selama masih tersambung dengan jaringan internet namun di dalam aplikasi ini belum adanya notifikasi ketika muncul acara baru atau berita baru.

(Santoso, Muhammad Heri dan Jaka Sopyan: 2020) “SISTEM INFORMASI PROMOSI DESTINASI WISATA BERBASIS ANDROID (STUDI KASUS PADA OBJEK WISATA DI KECAMATAN SALEM)”. Peneliti menggunakan metode *waterfall* dalam pengembangan aplikasi dalam penelitian ini. (Susilo, Muhammad 2018) *Waterfall* menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support). Sistem informasi promosi destinasi wisata berbasis android memberikan keuntungan kepada pengelola objek wisata dalam mempromosikan objek wisata baik wisatawan domestik dan mancanegara dan sistem ini ramah bagi pengguna karena pengambilan data melalui antar muka pengguna yang menjadikannya *universal* agar bisa diterapkan dalam bidang apapun.

(Natsir, Mohamad: 2019) “ APLIKASI SISTEM INFORMASI PARIWISATA TOURISM PADA DKI JAKARTA BERBASIS ANDROID”. Perancangan sistem ini dibangun dengan aplikasi berbasis *mobile* agar para wisatawan dapat melihat informasi tentang pariwisata yang ada di DKI Jakarta dengan mudah tanpa membuka *web browser* dan perancangan sistemnya juga akan dibangun dengan aplikasi berbasis web yang mana admin akan menginput data yang nantinya akan tersimpan didalam *database server* dan wisatawan bisa mendapatkan informasi dari aplikasi tersebut. Untuk tahap perancangan sistem digunakan UML (*Unified Modeling Language*) untuk memenuhi semua kebutuhan sistem dan menjelaskan proses-proses yang akan terjadi pada aplikasi.

(Hermawan, Oki Ria dan Harjono : 2016) “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TEMPAT WISATA DI KABUPATEN BANYUMAS BERBASIS ANDROID”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi geografis tempat wisata di Kabupaten Banyumas berbasis Android. Metode pengembangan sistem dengan menggunakan model *waterfall*. Aplikasi sistem informasi geografis tempat wisata dibangun untuk memaksimalkan proses

penyebaran informasi lokasi wisata kepada masyarakat. Aplikasi menerapkan teknologi web service, sehingga informasi tentang wisata selalu terbaru. Dengan layanan berbasis lokasi, membuat pengguna lebih mudah dalam menuju lokasi wisata. Penelitian serupa lainnya adalah penelitian tentang Sistem Informasi Geografis sebaran Lokasi Obyek Pariwisata di Kabupaten Gianyar. Aplikasi yang dibangun berupa aplikasi web dan aplikasi mobile. Aplikasi mobile yang dibangun menggunakan Phonegap yang merupakan platform dari HTML5. Data yang ditampilkan pada aplikasi ini hanya wisata, belum mencakup informasi pendukung seperti hotel, SPBU, maupun pusat oleh-oleh. Yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah aplikasi yang dibangun menerapkan teknologi Web Service, dengan format pertukaran data JavaScriptObject Notation (JSON). Perancangan peta yang ditampilkan pada aplikasi ini menggunakan Google Maps API V2 dan Java sebagai bahasa pemrograman.

(Sutariyani, dkk: 2020) “ APLIKASI SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PARIWISATA KABUPATEN KARANGANYAR BERBASIS ANDROID”. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan observasi dan dokumentasi serta analisis datanya menggunakan analisis PIECES. Aplikasi sistem informasi geografis ini dibuat menggunakan android studio dan xampp yang terhubung dengan google maps yang ada di kabupaten karanganyar. Berdasarkan hasil uji dengan menggunakan metode *black-box* aplikasi sistem informasi yang dirancang pada tahapan desain sistem sesuai dengan harapan. Dan sistem ini dapat menjadi alat bantu bagi pengunjung wisata untuk memberikan informasi mengenai lokasi wisata di kabupaten karanganyar.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka dibuatlah sebuah sistem informasi yang berjudul “**Sistem Informasi wisata Muara Enim Sumatera Selatan**”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat dirumuskan oleh penulis pada penelitian ini adalah bagaimana merancang suatu sistem informasi wisata muara enim sumatera selatan berbasis android?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang aplikasi wisata berbasis android yang memiliki fitur navigasi dan fitur pemesanan tiket online yang dapat memberikan informasi kepada pengunjung sehingga dapat berkontribusi untuk petugas wisata, admin dan pengguna.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

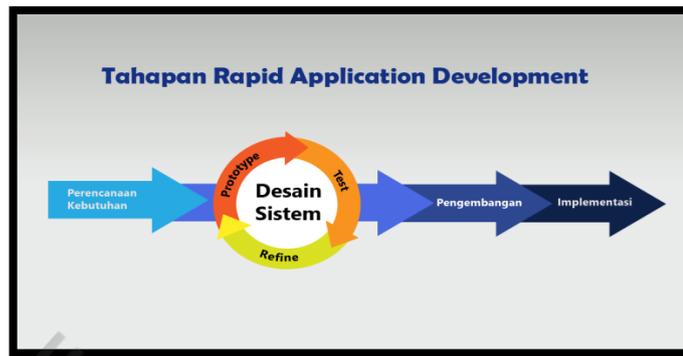
- 1 Menambah ilmu pengetahuan tentang sistem informasi wisata berbasis android
- 2 Membantu pengunjung mencari tahu informasi dan lokasi mengenai wisata muara enim
- 3 Membantu pengunjung dalam pemesanan tiket wisata.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Rapid Application Development (RAD)

Menurut Mohammad Badrul (2020). *Rapid Application Development (RAD)* adalah salah satu metode yang dapat digunakan oleh developer untuk mengembangkan sistem informasi disamping metode-metode lain yang sudah sering dipergunakan seperti metode waterfall.

RAD (Rapid Application Development) adalah strategi siklus hidup yang ditujukan untuk menyediakan pengembangan yang jauh lebih cepat serta mendapatkan hasil dengan kualitas yang lebih baik dibandingkan dengan hasil yang dicapai melalui siklus tradisional.



Gambar 1. 1 Tahapan Rapid Application

Sumber: Mohammad Badrul (2020)

Menurut Mohammad Badrul (2020), dalam RAD (*Rapid Application Development*) terdapat empat tahapan, yakni sebagai berikut :

1. Perencanaan Kebutuhan.

Fase antara penganalisis serta pengguna untuk mengidentifikasi tujuan dari sistem yang akan dibangun dan mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang akan muncul untuk mencapai tujuan tersebut dan menganalisa seluruh sistem yang diperlukan oleh pengguna.

2. Desain Sistem.

Fase dalam bentuk workshop desain RAD antara penganalisis serta pemrogram untuk merancang sebuah sistem yang akan dibangun. Dimana saling bekerja sama dalam menciptakan sistem dan memberikan representasinya dalam bentuk visual desain dan pola kerja pada pengguna sistem. Pengguna merespon prototipe yang telah dibuat. Penganalisis dan Pemograman dapat memperbaiki dan menganalisis modul-modul yang dirancang berdasarkan dari respon pengguna sistem.

3. Proses pengembangan

Fase eksekusi dalam bentuk pembuatan script program serta merupakan kelanjutan dari fase kedua. menunjukkan platform, hardware serta software yang digunakan. Setiap desain yang dibuat di fase sebelumnya akan ditingkatkan menggunakan perangkat RAD. setelah fungsi baru tersedia, fungsi baru tadi ditunjukkan pada pengguna untuk mendapatkan interaksi serta revisi, selanjutnya penganalisis akan melakukan perubahan dalam setiap desain aplikasi sesuai instruksi dari pengguna.

4. Implementasi

Penganalisis bekerja dengan para pengguna secara intensif selama workshop berlangsung serta merancang beberapa aspek dan non teknis yang diperlukan. setelah aspek-aspek ini disetujui dan sistem tersebut dibangun serta disaring, sistem yang baru di kembangkan atau bagian dari sistem diuji coba dan kemudian diperkenalkan kepada organisasi.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Menurut Mohammad Badrul (2020). Data adalah sebuah hal yang paling diperlukan dalam melakukan penelitian karena data sangat berpengaruh pada kualitas dan hasil penelitian. Beberapa metode pengumpulan data yang bisa dilakukan dalam menghasilkan sistem antara lain, sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara datang langsung ke objek yang akan di teliti. Dalam hal ini, untuk memperoleh data yang bersifat nyata maka penulis melakukan pengamatan langsung ke dinas pariwisata dan objek wisata yang ada di muara enim.

2. Wawancara

Wawancara merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dengan responden. Penulis melakukan wawancara kepada Bapak Isdin selaku kepala dinas pariwisata dan ekonomi kreatif untuk melengkapi bahan yang sudah ada selama observasi. Penulis juga melakukan wawancara kepada petugas wisata terhadap hal-hal apa saja yang penulis tidak ketahui mengenai sistem penjualan tiket wisata serta penulis juga melakukan wawancara langsung kepada pengunjung wisata muara enim terkait keefektifan pembelian tiket wisata secara manual.

3. Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data-data yang bersifat teoritis maka penulis melakukan pengumpulan data melalui buku-buku, internet ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang di bahas.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyusunan Laporan ini memberikan gambaran yang jelas dan sesuai dengan tujuan, maka laporan akhir ini disusun menjadi lima BAB dan secara garis besar sistematika pembahasan disusun sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan garis besar mengenai laporan akhir ini secara singkat dan jelas mengenai Latar Belakang Pengambilan Judul, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat penyusunan laporan, Metode pengumpulan data, Metode penelitian, dan Sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan teori umum serta menguraikan pendapat ahli, yang berkaitan dengan judul, sistem yang digunakan dan sistem yang akan dibuat, serta berkaitan dengan perancangan sistem.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan yaitu metode *Rapid Application Development*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi hasil dan pembahasan mengenai sistem yang dibuat yaitu Sistem Informasi Wisata Muara Enim Sumatera Selatan Berbasis Android.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan dan saran sebagai masukan terhadap apa yang sudah dijelaskan sebelumnya.

